

Compendio The Keep: Carfinium

19 - 22 marzo 2026

*Il presente Compendio è integrativo del regolamento, formato dalla **Guida Evento**, il **Manuale di Gioco**, e tutte le ulteriori ed eventuali direttive riportate sul **sito ufficiale** battleforvilegis.com, il **portale Personaggi** skill.battleforvilegis.com, il **modulo di iscrizione** e i **canali social ufficiali**.*

*Per partecipare è richiesta la conoscenza del regolamento nella sua interezza, con **particolare attenzione alla Guida Evento**, che riporta le informazioni necessarie ad osservare un **corretto comportamento in materia di sicurezza e soggiorno nell'area evento**.*

*Inottemperanze al regolamento, in special modo a ciò che arreca disturbo o mette in pericolo te e/o altri giocatori, sono sanzionate di conseguenza. Aiutaci a rendere l'esperienza di gioco più piacevole per tutti seguendo il regolamento, **grazie!***

1. Out Game e logistica

L'area di gioco si sdoppia! Oltre al Castello, il bosco, e tutte le aree circostanti, Casate e Accademie vivranno anche il Palazzo, un edificio posto di fronte al Castello che aumenta i nostri spazi di gioco. Tutto il borgo, tra Castello e Palazzo, viene quindi vissuto In Game, con meccaniche e particolarità che lo animeranno, grazie al Comune di Graffignano che ci ha consentito di poter così esaudire la massiccia richiesta di gioco per questo evento, potendo così svolgere una Chiamata ancora più numerosa e piena!

1.1 Segreteria evento e segreteria di gioco

Trovi tutte le info per effettuare la segreteria dell'evento (in merito all'iscrizione) e quella di gioco (per ricevere sigilli e fogli OG di abilità specifiche) sulla Guida Evento nel paragrafo 1.6 *Schede Personaggio e portale online SKILL*. Ricordiamo che dallo scorso del nuovo Manuale di Gioco, **non vengono più usate schede cartacee per la creazione di nuovi PG**: se ancora non l'hai fatto crea e stampa subito la tua scheda sul portale skill.battleforvilegis.com e se arrivi all'evento senza averlo fatto, puoi comunque registrarti e creare una scheda da lì (meno comodo, in quanto dovrai portare il telefono per esibire la scheda, ma comunque possibile).

1.2 Camerate: disposizioni e segreteria Out Game

1. Puoi accedere alle camerate dalle ore 16 del 19 marzo. Ti abbiamo inviato una mail con il punto GPS per accedervi.
2. Puoi effettuare la segreteria Out Game nelle camerate fino alle ore 19 del 19 marzo; ti verrà consegnato il braccialetto necessario per partecipare. Se arrivi dopo tale orario o data, puoi comunque accedere alle camerate per sistemare i tuoi bagagli, e dovrai poi recarti direttamente al castello (vedi paragrafo 1.3 più avanti) per effettuare la segreteria Out Game.
3. Nelle camerate è stato calcolato spazio per ciascun giocatore per portare e sistemare una propria brandina/materassino e il proprio bagaglio; trovi indicato a terra con del nastro lo spazio personale a disposizione da occupare.

4. Le camerate hanno servizi e prese di corrente per ricaricare dispositivi, e sono prive di riscaldamento. **Data la stagione ti consigliamo coperte e un buon sacco a pelo.**
5. Per ragioni di sicurezza nelle camerate è vietato l'utilizzo di qualsiasi dispositivo di riscaldamento personale (es. coperte autoriscaldanti) o comune (es. stufe).
6. Per assicurarti la possibilità di accedere alle camerate a qualsiasi ora, oltre che per ragioni di sicurezza, le camerate non vengono chiuse a chiave. Ti raccomandiamo di non lasciare oggetti di valore e denaro: portali con te o lasciali in auto.
7. Le camerate sono spazi comuni affidati ai giocatori: sebbene ci passerai poco tempo, per garantire un bel soggiorno a te e a chi ti sta intorno ti raccomandiamo di mantenere la pulizia degli spazi che utilizzi (il tuo posto brandina e i servizi), e di limitare i rumori quando si rientra la notte; te ne saremo grati noi e i tuoi compagni!

1.3 Arrivo al castello e segreteria

1. Puoi accedere alla location dalle ore 18 del 19 marzo. Il punto GPS del castello: 42.575164, 12.204930
2. Il Time In dell'evento è fissato tra le 20.30 e le 21.30 del 19 marzo.
3. La prima volta che entri nell'Area Evento, se arrivi al castello...
 - a. ...dalle camerate prima del Time In, e sei già dotato di braccialetto: non ti resta che effettuare la segreteria In Game e attendere l'inizio del gioco. Ci saranno vari punti in cui i PNG saranno a disposizione per la segreteria di gioco.
 - b. ...prima del Time In e non sei ancora dotato di braccialetto: rivolgiti prima allo Staff per effettuare la segreteria Out Game, e potrai poi cercare i PNG per fare la segreteria In Game ed essere pronto a giocare.
 - c. ...dopo il Time In, cerca lo Staff per effettuare segreteria In e Out Game (vieni al castello dopo aver sistemato i bagagli e con vestito In Game!). Attenzione: fino a che non hai completato almeno la segreteria Out Game non attardarti in saluti, avrai tutto il tempo subito dopo! Ricordiamo che un giocatore deve lasciare l'evento se trovato ad un controllo senza braccialetto,.
 - d. ...dopo mezzanotte, non puoi entrare In Game o effettuare la segreteria fino alla mattina dal giorno dopo.
4. Quando entri nel castello, che sia prima e soprattutto dopo il Time In, vieni già pronto per giocare con equipaggiamento e armi dopo aver sistemato i tuoi bagagli (che siano nelle camerate o in altri alloggi esterni); se arrivi prima del Time In potrai essere pronto all'azione, se arrivi dopo non disturberai gli altri giocatori mentre effettui le pratiche di segreteria (vedi dopo in questo stesso paragrafo).

1.4 Parcheggi e automobili durante l'evento

1. **Per disposizioni comunali, per evitare multe da parte della polizia locale è assolutamente vietato parcheggiare nelle zone limitrofe al castello, come ad esempio la piazza antistante o le vie adiacenti.**
2. Se alloggi nelle camerate, puoi parcheggiare nelle aree riservate ad esse; se le trovi piene, puoi cercare posto nel parcheggio generale (nella piazza vicino ai campi sportivi, limitrofa al castello).
3. Alloggiando nelle camerate anche se puoi scegliere di utilizzare l'automobile tutti i giorni per recarti al castello dalle camerate e viceversa, ti consigliamo (meteo permettendo) di lasciarla parcheggiata: l'Area Evento dista meno di 500 metri, e una passeggiata col tuo gruppo ti aiuterà a schiarirti le idee e prepararti alla giornata di

gioco; parimenti, tornare di notte sarà un bel momento per riesaminare i fatti della giornata (ti chiediamo di tenere basso il tono di voce).

4. Se alloggi in altre strutture, alcune di esse sono comunque a distanza di passeggiata dall'Area Evento, per altre potrai sostare nel parcheggio generale. Anche in questo caso ti consigliamo, distanza e meteo permettendo, di considerare l'utilizzo dell'auto come descritto nel punto precedente.
5. A prescindere da dove parcheggi, assicurati sempre di non intralciare la via per le altre automobili, e di lasciare SEMPRE sul cruscotto un biglietto con scritto il tuo nome Out Game e la tua Casata. Ti ricordiamo che non trovandoci in piana, è doppiamente importante poterti rintracciare nel caso il Comune ce lo richieda.
6. Quando parcheggi, fallo sempre a fianco di auto già incolonnate, senza creare nuove file e senza essere "creativo" nel parcheggio.
7. Se hai un camper, riferisciti alla mappa del prossimo paragrafo per parcheggiare.

1.5 Orari di gioco e Time Out

1. Il Time Out dell'evento avverrà tra le 12.00 e le 14.00 del 22 marzo.
2. Sebbene non ci sia nessun tipo di Time Freeze notturno, dato che tutti i partecipanti dormono fuori dall'Area Evento, non colmeremo le ore piccole della notte di trame ed avvenimenti, riservandoli invece per la prime ore della notte o per la mattina successiva: abbiamo tantissimo da giocare, e non vogliamo iniziare a farlo solo nella tarda mattinata, quando il castello sarà di nuovo popolato. Specificando che siamo tutti amanti del gioco notturno, dei segreti custoditi dalle tenebre, e delle luci di fuochi e candele, ricordiamo che il buio arriverà ben prima dell'ora di cena, regalandoci quindi già con largo anticipo tantissimi momenti con queste atmosfere. Ti consigliamo di chiedere al tuo PNG di Casata quando è un buon momento per andare a riposare, così da sistemarti per la notte con tranquillità, e tornare di buon mattino il giorno dopo pronto ad una nuova giornata di gioco!
3. Per le stesse ragioni del punto precedente, non gremiremo la mattina prestissimo di avvenimenti: se volete coordinarvi con la vostra Casata, vi consigliamo l'appello non prima delle 8.00!

1.6 Utilizzo degli spazi comuni del castello

All'interno del castello è prevista un piccolo vestibolo dove puoi lasciare singoli elementi In Game del tuo equipaggiamento (una cotta di maglia, uno scudo, ecc) o bauli/zaini rigorosamente In Game (che possono contenere anche oggetti Out Game).

- Trattandosi di una zona In Game, e per assicurare spazio sufficiente a tutti, ti raccomandiamo di non fare "traslochi": porta solo il necessario ricordando sempre che puoi tornare ai tuoi alloggi o alla tua automobile quando vuoi!
NOTA BENE: portare bauli e zaini non deve servire per stoccare grandi quantità di superalcolici...
- Qualsiasi oggetto lasciato senza dovuta copertura In Game (es. in buste di plastica) sarà **rimosso e posto subito al di fuori del castello**.
- In questa stessa zona saranno anche portati oggetti smarriti come vestiario ed equipaggiamento, così che possano essere facilmente rintracciabili da chi li cerca.
- Trattandosi di una zona comune ti raccomandiamo sempre un doppio controllo per essere certo di recuperare effettivamente solo i tuoi oggetti lasciati in questa zona.
- Il vestibolo è un corridoio, non si estende nè fuori da un'estremità (piazza d'armi del castello) nè dall'altra (zona museale). **E' assolutamente vietato lasciare oggetti al di fuori di esso, soprattutto nelle zone museali del castello. Per evitare**

qualsiasi incuria e danneggiamento, i proprietari di oggetti lasciati in quella zona saranno sanzionati.

Il castello ha tantissimi spazi comuni, e tali devono restare!

- Sebbene ci sono spazi riservati alle Casate essi non sono nominali, e non servono a lasciarvi innumerevoli oggetti di gioco (scudi, armature, ecc) o peggio (bottiglie, bicchieri, sacchetti vari).
- Un conto è lasciare uno scudo in una stanza per qualche ora, un altro è usare queste stanze come magazzino durante tutta la giornata di gioco, di fatto “bloccando” la stanza per una sola Casata, e impedendo alle altre di giocarvi.
- Per comodità personale è consentito lasciare equipaggiamento extra fuori dal vestibolo solo durante la notte, a patto che la mattina successiva sia recuperato di buon’ora. Tutto ciò che la mattina viene trovato in giro per il castello **viene smaltito; spazzatura**, pezzi di equipaggiamento sparsi o oggettistica varia lasciata su tavoli In Game **porta a richiami e sanzioni degli ultimi occupanti.**

1.7 Area Ristoro

1. Tramite l’Area Ristoro all’interno del castello è possibile pasteggiare a pranzo, cena e colazione, senza dimenticare ogni tipo di orario “da merenda”; sarà possibile acquistare a prezzi contenuti piatti a base di pasta, carne, verdure, pizza e altri prodotti da forno dolci e salati, oltre che tutte le bevande comuni.
2. I tavoli dell’Area Ristoro sono situati, come in piana, in un’Area In Game: è importante quindi ricordarsi che, anche mentre si mangia, si è in gioco!
3. Per questioni di sicurezza è possibile utilizzare solo tessere pasto acquistabili presso la taverna. Queste tessere sono convertibili nuovamente in euro dal Time Out fino alle due ore successive; ti consigliamo di acquistare le tessere pasto già in segreteria al tuo arrivo.

1.8 Fuochi e candele

All’interno del castello sono presenti molti punti luce di vario tipo: sono posizionati per essere fruibili da tutti i giocatori, ed è quindi **vietato prendere e portare via lanterne, candelabri o altri tipi di illuminazione forniti dallo Staff**, a meno che non vengano chiaramente affidate da parte dei PNG per incarichi particolari.

1. Per ragioni di sicurezza è vietata l’accensione di qualsiasi tipo di fuoco diverso da semplici candele.
2. Per evitare di sporcare la location con la cera, è severamente vietato aggirarsi per il castello con qualsiasi tipo di candela non protetta (sono ammesse lanterne).
3. E’ di basilare importanza per la sicurezza di tutti ricordare le norme segnalate nella *Guida Evento* a proposito di fuochi. **Qualsiasi inottemperanza a questa regola sarà sanzionata anche con l’allontanamento dall’evento corrente e da quelli futuri.**

Consigliamo a ogni gruppo di portare almeno una lanterna personale: si gioca anche di notte, e senza luce è sicuramente più difficoltoso!

1.9 Attenzione alle regole

1. **Sicurezza:** è obbligatorio usare massima cautela per azioni di gioco movimentate in mezzo alle scenografie e tutto ciò che può essere un pericolo anche lieve per la persona. Se intendi infrangere le leggi di gioco ricorda sempre la tua sicurezza e quella degli altri: puoi giocare come meglio credi, ma le regole Out Game non sono

discutibili. Presta particolare attenzione negli spazi ristretti e in punti eventualmente delimitati da nastro bianco e rosso: evita azioni di gioco concitate nei loro pressi, e non oltrepassarle.

2. **Scale:** è assolutamente vietato combattere sulle scale o sostarvi in gruppo creando assembramenti; i gradini sono alti e levigati, quindi scivolosi, e ti raccomandiamo quindi la massima attenzione nel percorrerli.
3. **Ambiente di gioco:** è nostra premura assicurare a tutti un ambiente di gioco piacevole e sereno; come già spiegato nei vari regolamenti, sono vietati comportamenti antisportivi, che turbano lo scorrere regolare del gioco, violenti, pericolosi o destabilizzanti. Lo svolgersi dell'evento inteso a 360°, dal gioco all'organizzazione, è a discrezione completa dello Staff che prenderà decisioni inappellabili contro elementi che ne inficiano lo svolgimento in qualsiasi forma.
4. **Decoro degli spazi:** è vietato sporcare o danneggiare scenografie dell'evento o altrui; ogni giocatore è tenuto a mantenere gli spazi che occupa In Game nella maniera più decorosa possibile (compreso tutto ciò che porta con se).
5. **Smaltimento rifiuti:** ti chiediamo di lasciare gli spazi in cui hai giocato così come li hai trovati, senza cartacce, pezzi confusi di equipaggiamento, buche per terra, ecc. Ci teniamo a far sì che anche l'esperienza Out Game sia soddisfacente per tutti, quindi in casi di incuria alle direttive dello Staff o mancanza di decoro e pulizia, i responsabili saranno sanzionati.

1.10 Equipaggiamento personale

1. Data la stagione ti raccomandiamo l'utilizzo di un vestiario adeguato composto di vari strati, così da essere più leggeri di giorno e adeguatamente coperti e al caldo di notte.
2. Non scordare il necessario per dormire senza prendere freddo, abbondando con coperte e altri vestiti caldi. Il vestiario di gioco è un pessimo pigiama!
3. La possibilità di pioggia non è da sottovalutare: porta vestiario di riserva sia In Game che Out Game; restare con indumenti bagnati è il modo migliore per prendersi un malanno!
4. **Oggetti smarriti:** sei invitato a consegnare oggetti smarriti di valore (come chiavi, portafogli, cellulari, ecc) allo staff, mentre a depositare oggetti comuni e di gioco nell'area vestibolo (vedi più avanti), in maniera che i legittimi proprietari possano reclamarli. Maggiore sarà la collaborazione da parte di tutti, minori saranno gli oggetti effettivamente smarriti!

2. In Game e combattimento

2.1 Errata del Manuale di Gioco 3.9

Il nuovo Manuale di Gioco 3.9 sarà pronto per la sua versione definitiva 4.0 non appena gli inevitabili refusi saranno tutti saltati fuori, e corretti! Nel frattempo ne segnaliamo alcuni già da ora:

Come ogni buon incantatore sà, confermiamo che gli incantesimi a contatto con attivazione contingente sono pronti ad attivarsi fino alle 6 di mattina, e non fino al Time Out come erroneamente riportato sul Manuale (specifica valida per estratti, rune, pozioni, e altri effetti con questa attivazione).

L'abilità *Addestramento mentale* è requisito per acquistare un'altra abilità oltre la prima che utilizza i sigilli per lanciare incantesimi. L'abilità *Dekatria* non ha bisogno di questo requisito.

Come già in passato, si può acquistare ogni evento un massimo di 1 abilità avanzata.

NEW: come già comunicato nell'ultima diretta Twitch, per lanciare l'incantesimo *Dissolvi incantesimi* o invocare la *Runa del Dubbio* è ora obbligatorio avere i sigilli necessari in mano prima di usare la chiamata DISPEL (a cui segue regolare strappo); stessa specifica si applica a qualsiasi effetto simile di DISPEL (ad esempio, la *dekatria*). In caso di più DISPEL da voler fare in successione, occorre di volta in volta sempre prendere il sigillo prima di poter usare la chiamata. **In sintesi, non è più possibile dichiarare DISPEL e solo dopo cercare il sigillo da strappare.**

2.2 Format di gioco

Lunaria e tutto il Creato vedono l'equilibrio degli Spettri ripartito tra 5 figure cardinali. Ottenere uno di questi 5 titoli perseguendo gli obiettivi che più preferisce, è lo scopo di ogni Casata: la loro conquista fa propagare la propria Eco del Fondamento secondo il proprio Spettro, influenzando in particolare gli aspetti della carica vinta. Gli Spettri personificati assegnano una carica solo quando una Casata ottiene particolare vantaggio sulle altre: essi lasciano comunque sempre aperta la sfida, fino a che una nuova Casata non insidia il detentore.

Guardiano delle **Ere** (*Laoconte*): interloquisce con le potenze più alte e ne indaga gli aspetti più misteriosi

Guardiano della **Rovina** (*Vassago*): il più attivo nella lotta contro il Nexus

Guardiano degli **Stendardi** (*Brandis*): il primo generale di Lunaria, la forza armata più potente

Guardiano delle **Reliquie** (*Nepturia*): custodisce gli artefatti più potenti e ne gestisce usi e conseguenze

Guardiano di **Vilegis** (*Gregoria*): protettore della Gemma e gli Esterni che la visitano

2.3 Luogotenenti

Nel corso della prima sera puoi candidarti a Luogotenente, 10 ruoli diversi all'interno della tua Casata, per coprire la maggior parte degli aspetti di gioco di campo. Queste cariche servono per **coinvolgere e dirigere meglio il gioco** all'interno della Casata, aumentando le possibilità e i risultati ottenibili; chi le ricopre deve innanzitutto pensare a questo dovere che stipula con il campo e i PNG che lo dirigono. Guardiani e Araldi assegnano i ruoli dopo aver valutato i candidati e ogni Luogotenente può cambiare anche durante l'evento qualora la Casata o il Guardiano ne vedano la necessità.

Ogni Luogotenente ha compiti generali da svolgere durante la Chiamata, ma ogni evento porta sicuramente dettagli in più da considerare... Ogni Casata può anche eleggere proprie cariche interne secondo necessità per la sua gestione! Inoltre servendo lo Spettro della sua Casata e i compagni d'arme che militano sotto lo stesso stendardo, **ogni Luogotenente può guadagnare poteri** che durano fino al termine della Chiamata! Questi effetti non sono automatici, ma assegnati solo a quei Luogotenenti che svolgono con impegno e dedizione gli incarichi richiesti.

Capitano: è il primo in comando per tutto ciò che riguarda l'aspetto bellico della Casata

Prima Sentinella: si occupa della sicurezza interna dell'accampamento, di azioni di spionaggio ai danni delle altre Casate, e delle incursioni nei luoghi di potere

Maresciallo: aiuta nei propri compiti il Capitano e la Prima Sentinella

Magister: gestisce maghi e sacerdoti, rituali e tutto ciò che riguarda la sfera mistica

Maestro Guaritore: si occupa di cerusici, erboristi, taumaturghi e questioni riguardanti il Fulcrum

Ministro della Purificazione: si concentra in tutto ciò che riguarda la lotta contro il Nexus e i suoi effetti negativi

Primo Apotecario: si occupa di raggruppare e gestire al meglio l'operato di forgiatori, alchimisti ed erboristi; è responsabile della mappatura degli orti e dei laboratori delle Casate, senza la quale non può essere svolta la valutazione e la consegna dei rispettivi Glifi di gioco

Siniscalco: ripartisce, provvede a fornire informazioni per rimpinguare e consiglia circa la gestione di rifornimenti e ricchezze della Casata

Archivista: funge da storico e cronista di tutti i fatti che avvengono dentro e intorno le Casate fossero essi politici, magici o di vicende ancora più stravaganti

[????]: c'è un'altra carica, a metà tra l'ufficiale e l'ufficiosità, che amministra i rapporti della Casata con il sottobosco di affari celati che si svolge sulla piana, ma al riparo di occhi indiscreti...

2.4 Consiglio di Guerra e organizzazione di Casata

Comandante e Consiglio di Guerra: tra i Luogotenenti va eletto un Comandante, colui il quale rappresenta la Casata nella sua interezza! Oltre alle mansioni del suo ruolo (a seconda della carica da Luogotenente con cui ha guadagnato il ruolo di Comandante), un Comandante si fa portavoce di tutti, collabora a stretto contatto con il Guardiano, rappresenta lo Spettro facendosi carico degli onori, ma anche degli oneri.

Il Comandante ha l'obbligo di convocare e nominare un Consiglio di Guerra che ha come esponenti membri di tutti i gruppi di gioco e altri determinati Luogotenenti. Il Consiglio di Guerra si occupa di impostare l'andamento bellico delle sfide tra Casate e contro i nemici di Vilegis. Per favorire il gioco di tutti, i PNG di Casata possono dare consigli, mettere veti, impostare un certo corso d'azione e decidere la composizione del Consiglio di Guerra a loro giudizio in qualsiasi momento (ad esempio quali Luogotenenti includere oltre a quelli più inerenti alla battaglia, o di quanti elementi deve essere composto un gruppo per avere un suo rappresentante al Consiglio).

Il Comandante segue e delega ad altri Luogotenenti tutte le situazioni di maggiore importanza sulla Gemma di Vilegis: è importante che sia informato, curioso e vigile per poter presentare alla propria Casata le possibilità di azione, dopo averne discusso con i Luogotenenti più adatti allo scopo. Grazie a questo ruolo di vicinanza allo Spettro, il Comandante guadagna un potere specifico della sua Casata concesso a giudizio del Guardiano.

Riunioni In Game: per facilitare la comunicazione all'interno di ogni Casata ogni Guardiano istituisce riunioni generali per fare di volta in volta il punto della situazione, gli appuntamenti della giornata e altre info utili da condividere tra le proprie mura. Troverai **riunioni di Casata**, basilari per identificare i Luogotenenti e capigruppo così da amalgamare il campo, soprattutto nelle prime riunioni. A seguire, a seconda degli argomenti trattati, potrai trovare il recap di quanto sta facendo la Casata e quali altre mosse sono in programma. Altri

appuntamenti In Game saranno fissati in favore dei **New Player** (In Game: i cosiddetti **Iniziati**) e di giocatori alle prime Chiamate così da ampliare la visione di gioco degli accadimenti in corso; se fai parte di queste categorie non mancare di informarti presso i tuoi PNG di Casata riguardo gli orari (anche e soprattutto se arrivi dopo il Time In!)

2.5 Orti e laboratori

In questo evento non occorre inviare il modulo per notificare orti e laboratori, che devono però essere raggruppati a Casata: ciascuna avrà il suo spazio dove montare orti o laboratori dei PG che ne fanno parte.